

IMITASI DAN DESAIN BERULANG: APAKAH SUATU PELANGGARAN?

Septianna Puteri¹⁾, Martinus Bambang Susetyarto²⁾

¹⁾Mahasiswa Magister Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti

²⁾Dosen Magister Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti
E-mail: septiannaputeri@hotmail.com; bambang.s@trisakti.ac.id

Abstrak

Imitasi dan desain berulang dalam karya arsitektur adalah sebuah keniscayaan. Melakukan imitasi kadang-kadang menjadi sebuah tahapan awal untuk menemukan ide-ide baru dalam proses desain arsitektur. Sementara, mengerjakan desain berulang dalam proyek-proyek prototipe merupakan tantangan kreatifitas arsitektur tersendiri. Apakah proses imitasi dan desain berulang pada karya arsitektur dibenarkan? Banyak orang menganggap bahwa tindakan tersebut sebenarnya mengarah kepada tindakan plagiarisme desain dan melanggar hak cipta karya arsitektur yang dilindungi undang-undang di Indonesia. Tulisan ini akan membahas mengenai imitasi dan desain berulang dalam karya arsitektur, dan bagaimana pendapat beberapa tokoh arsitektur dunia terhadap tindakan imitasi dan desain berulang. Metode penulisan ini adalah studi literatur dengan membedah kasus plagiarisme, imitasi dan desain berulang. Tujuan dari penulisan ini adalah mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai tindakan imitasi dan desain berulang dalam dunia arsitektur sehingga diperoleh pembelajaran praktis tentang metode imitasi dan desain berulang yang tidak dikategorikan sebagai tindakan plagiarisme arsitektur.

Kata kunci: *plagiarisme, imitasi, desain berulang*

Pendahuluan

Dalam sebuah proses perancangan, seorang arsitek tidak pernah lepas dari perilaku yang mengarah kepada tindakan plagiarisme, yaitu meniru karya orang lain ketika membuat suatu desain, seperti melakukan imitasi terhadap bentuk arsitektur dan karya arsitek lain maupun membuat desain secara berulang. Ketika seorang arsitek sedang membuat suatu rancangan, maka ia akan memperhatikan segala bentuk yang ada di sekitarnya dan kemudian menuangkannya menjadi sebuah ide. Dalam proses ini, seringkali seorang arsitek secara sengaja maupun tidak sengaja membuat imitasi yang kemudian dipadupadankan dengan elemen-elemen bentuk lainnya dan dikembangkan menjadi sebuah desain yang baru. Bahkan, dalam beberapa kasus, seorang arsitek melakukan desain secara berulang dengan maksud dan tujuan tertentu sehingga terdapat lebih dari satu bangunan yang memiliki kesamaan bentuk.

Melakukan imitasi baik secara parsial maupun secara keseluruhan bukan berarti sebuah plagiarisme. Menurut seorang praktisi Arsitektur, Ir. Fauzi Maskan, menyatakan apabila dalam suatu desain memiliki tujuh unsur yang berbeda, maka desain tersebut bukanlah sebuah hasil plagiarisme. Selain itu, menurut Ir. Eka Prihatini yang berprofesi sebagai seorang Arsitek menyatakan bahwa tidak pernah ada bangunan yang memiliki kesamaan seratus persen walaupun bangunan-bangunan tersebut memiliki kesamaan pada desainnya karena setiap bangunan memiliki lokasi yang berbeda sehingga akan memiliki suasana dan potensi yang berbeda-beda. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa plagiarisme dalam arsitektur tidak pernah ada.

Berbeda dengan penjelasan yang telah dijabarkan pada paragraf sebelumnya, di dalam peraturan yang dibuat baik menurut perundang-undangan maupun kode etik arsitektur menyatakan bahwa salah satu karya yang harus dilindungi dari tindakan plagiarisme ialah karya arsitektur. Hal ini membuktikan bahwa tidak semua tindakan yang mengacu kepada plagiarisme dalam karya arsitektur itu dapat dibenarkan. Namun, belum adanya pernyataan yang mengatakan batasan-batasan mengenai tindakan plagiarisme

yang dapat dikategorikan sebagai pelanggaran kode etik arsitektur menyebabkan hal tersebut menjadi abu-abu, dan harus diatur lebih jelas lagi.

Selain itu, diharapkan penulisan ini akan bermanfaat bagi para pelaku profesi arsitek untuk mengetahui bagaimana agar terhindar dari tindakan yang mengarah kepada plagiarisme yang melanggar kode etik arsitek dan diharapkan menjadi titik terang bagi dunia arsitektur terutama di Indonesia mengenai kategori apa saja yang menjadikan seorang arsitek dapat dikatakan telah melakukan tindak plagiarisme yang melanggar peraturan dan kode etik yang berlaku.

Tinjauan Pustaka

Menurut Etty (2015:2), plagiarisme adalah tindakan yang mengambil karya orang lain dan mengatasnamakan karya tersebut sebagai miliknya. Menurut UU No. 28 tahun 2014, salah satu karya yang dilindungi hak ciptanya adalah karya arsitektur. Dalam proses pembuatan karya arsitektur, sangat erat dengan melakukan imitasi dan membuat desain berulang. Namun menurut seorang tokoh arsitektur dunia Zaha Hadid menganggap bahwa imitasi bukanlah suatu pelanggaran. Dari beberapa ketentuan dan pendapat ahli di atas, maka disusunlah makalah ini untuk mendalami dan menemukan titik terang mengenai batasan tentang tindakan seperti apakah yang dapat dianggap sebagai tindakan plagiarisme.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan studi literatur yang bersumber dari buku dan artikel-artikel mengenai kasus plagiarisme dalam arsitektur. Selain itu dalam proses penulisan ini, penulis melibatkan narasumber yang merupakan pakar atau praktisi Arsitektur.

Hasil dan Pembahasan

Plagiarisme merupakan suatu tindakan yang melanggar hak cipta dan etika. Hak cipta itu sendiri adalah hak yang dimiliki oleh pencipta atau penerima hak cipta untuk mengumumkan atau membuat tiruan atas karyanya atau memberikan izin untuk melakukan hal tersebut yang dibatasi oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku yaitu UU NO.28 tahun 2014 tentang hak cipta. Dalam perundang-undangan tersebut dikatakan bahwa karya arsitektur termasuk kategori yang dilindungi hak ciptanya. Oleh karena itu dapat dikatakan salah satu pelanggaran hak cipta ialah melakukan plagiarisme terhadap karya arsitektur. Menurut Soelistyo (Etty, 2015:2), plagiarisme merupakan pelanggaran hak cipta dan kode etik. Definisi plagiarisme adalah sebagai suatu tindakan yang mengambil hasil karya orang lain dan mengatasnamakan karya tersebut sebagai miliknya tanpa mencantumkan nama pencipta yang diambil karyanya.

Plagiarisme banyak terjadi dalam berbagai hasil karya. Dalam sebuah karya tulis, banyak penulis yang sering mengambil atau mengutip tulisan orang lain. Tetapi, untuk menghindari tindakan plagiarisme, penulis selalu mencantumkan sumber yang menjadi kutipannya. Berbeda halnya dengan seorang penulis, sangat jarang seorang arsitek yang mencantumkan karya yang menjadi inspirasinya dalam membuat sebuah desain. Perbedaan lain dari kedua contoh di atas adalah dalam sebuah kasus penulisan akan mudah diketahui ketika hasil tulisan tersebut merupakan hasil dari plagiarisme. Sedangkan pada kasus karya arsitektur, seringkali seorang arsitek mengambil bentuk dari karya lain secara parsial yang dapat dikatakan sebagai proses imitasi atau meniru, dan dikembangkan menjadi sebuah desain arsitektur yang baru dan diakui hak ciptanya.

Salah satu contoh dari kasus imitasi adalah tiruan Arch de Triomphe yang ada di Perancis yang terdapat di Jawa Timur yaitu Simpang Lima Gumul. Pembuatan imitasi terhadap Arch de Triomphe bukanlah serta merta untuk mencari keuntungan saja, akan tetapi sebagai salah satu wujud bentuk kekaguman terhadap karya tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh salah satu tokoh arsitektur dunia, Zaha Hadid, yang mengatakan ketika seseorang mengimitasi suatu karyanya, hal tersebut menjadi suatu kesenangan dan penghargaan bagi karya arsitektur miliknya.

Dalam sebuah artikel berjudul "*Architectural Imitation: Is It Plagiarism*" (Joseph, 1983) menyatakan fisik bangunan dari sebuah karya arsitektur bagaikan seperti sebuah literatur. Seorang arsitek secara tidak langsung akan terpengaruh oleh fisik bangunan yang dilihat dan akan mengingatnya. Hal ini mengakibatkan ketika seorang arsitek membuat sebuah desain, akan ada pengaruh dari karya arsitek lainnya namun tetap menginginkan hasil yang original. Sehingga secara tidak langsung arsitek akan membuat imitasi dari karya arsitek lainnya secara parsial.

Imitasi akan sulit untuk lepas dari proses perancangan arsitektur. Norman Crowe menceritakan asal mula tercipta sebuah desain bangunan yang disebut rumah tinggal, diciptakan oleh arsitektur Romawi Vitruvius, yang melihat cakrawala dan terinspirasi untuk membuat sebuah naungan seperti alam namun dalam bentuk ruang. Vitruvius mengamati sarang burung Wattle yang terbuat dari ranting dan kemudian meniru bentuk dan cara



Gambar 3.1 L'arch de Triomphe di Perancis

Sumber: <http://graceandbradley.blogspot.com/2012/05/arc-de-triomphe.html>



Gambar 3.2 Simpan Lima Gumul di Desa Tugurejo, Jawa Timur

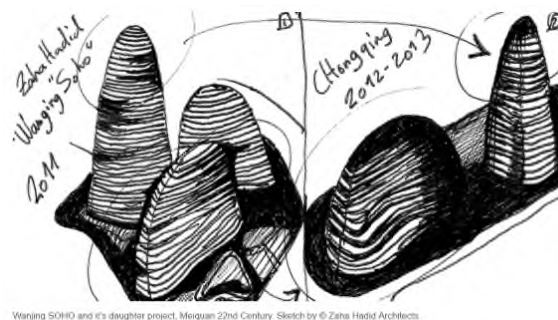
Sumber: <https://www.jejakpiknik.com/simpan-lima-gumul-kediri/>

pembuatannya. Menurut Vitruvius, arsitektur berkembang dari sebuah percobaan dan kesalahan. Timbulnya suatu percobaan karena meniru sesuatu yang telah ada pada sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan dasar dari suatu penemuan yang baru adalah imitasi.

Proses imitasi bisa berawal dari sebuah kekaguman terhadap suatu karya. Pada waktu seseorang mengagumi sesuatu, maka tanpa disengaja akan terpengaruh dan menjadikan hal tersebut sebagai panutan atau acuan. Begitu pula dengan karya arsitektur. Ketika arsitek mengagumi suatu karya, maka secara tidak langsung seorang arsitek tersebut terpengaruh dalam melakukan pembuatan desain, mengambil secara parsial dan membuat imitasi untuk disisipkan pada karyanya sehingga menjadi sebuah

karya yang baru. Hal ini seringkali terjadi dalam dunia arsitektur dan bukanlah merupakan suatu kejahatan. Pada kenyataannya, perilaku tersebut didasari pada kekaguman dan apresiasi terhadap sebuah karya. Namun sebagian orang menganggap hal tersebut sebagai plagiarisme dan melanggar kode etik.

Tidak semua proses imitasi dapat dibenarkan. Sebagai contoh kasus Zaha Hadid di China. Meskipun Zaha Hadid membenarkan tindakan imitasi, namun dia pernah membawa sebuah kasus plagiarisme terhadap karyanya ke jalur hukum. Dalam artikel yang berjudul *Never Meant To Copy, Only To Surpass: Plagiarism Versus Innovation In Architectural Imitation* menceritakan kasus plagiarisme yang dilakukan oleh developer asal China, Chongqing Meiquan dalam membuat sebuah bangunan bernama Meiquan 22nd Century. Dalam proses mendesain, Chongqing melakukan imitasi terhadap karya Zaha Hadid yang berada di Beijing, China, yaitu Wanjing SOHO. Tuduhan plagiat yang dituduhkan Zaha Hadid karena bangunan Chongqing Meiquan telah memulai proses konstruksi bersamaan dengan pembangunan Wanjing SOHO sehingga Zaha Hadid



Gambar 3.3 Sketsa Zaha Hadid yang Menggambarkan Perbandingan Antara Wanjing SOHO Dengan Chongqing Meiquan

Sumber : Artikel *Never Meant To Copy, Only To Surpass: Plagiarism Versus Innovation In Architectural Imitation*, 2013

menduga adanya penyalahgunaan terhadap gambar *blueprint* milik Wanjing SOHO. Selain itu, dengan pelaksanaan konstruksi yang bersamaan, dikhawatirkan pembangunan Meiquan 22nd Century akan selesai lebih dahulu dibandingkan dengan bangunan aslinya yaitu Wanjing SOHO. Hal tersebut tentu akan merugikan banyak pihak, termasuk pemilik proyek dan Zaha Hadid sendiri.

Melakukan imitasi terhadap suatu karya itu tidak semua dapat dibenarkan. Menurut Arnheim, ketika seseorang meniru dan kemudian disertai dengan pemikirannya yang tajam dan bukan hanya untuk mengkopi atau menjiplak maka hal tersebut dirasa wajar dalam proses perancangan sebuah karya. Akan tetapi ketika seorang arsitek hanya menjiplak secara keseluruhan, maka hal itu bukanlah termasuk karya arsitektur maupun teknologi melainkan sebuah kebodohan. Pada waktu seorang arsitek seorang meniru suatu karya arsitek lain secara keseluruhan, maka dapat dikatakan arsitek tersebut melakukan desain berulang. Menurut David D. Quillin dalam artikel yang ia tulis berjudul *Design Element. Repetition/Variation*, desain berulang dapat timbul karena adanya suatu konsep prototipe atau tema yang ditetapkan oleh klien untuk menciptakan desain prototipe yang konsisten.

Dalam dunia arsitektur, desain berulang bukan berarti menjadi sebuah pelanggaran. Membuat bangunan yang memiliki kesamaan hampir keseluruhan bangunan seperti sebuah replika, bisa saja menjadi manfaat bagi kebanyakan orang. Sebagai contoh bangunan replika yang digunakan untuk mempelajari sejarah karena tidak semua bangunan bersejarah di dunia masih berdiri kokoh dan terawat.

Salah satu contoh bangunan yang dibangun replikanya ialah *The Twin Churches of San Antonio de la Florida* yang terletak di Madrid. Berdasarkan artikel yang berjudul *Building Repetition Through History Motivations And Implications* menceritakan gereja tersebut diselesaikan pada tahun 1798. Interior gereja dihiasi oleh lukisan hasil karya pelukis terkenal asal Spanyol yaitu *Francisco de Goya*. Untuk melindungi lukisan

karyanya dari asap yang berasal dari lilin-lilin di altar, maka pemerintah memutuskan untuk membangun replika Gereja San Antonio yang berada tepat di sebelah bangunan aslinya, sehingga akan sulit untuk membedakan manakah gereja yang asli dan manakah gereja yang replika. Saat ini, Gereja San Antonio *de la Florida* yang asli dijadikan museum. Sedangkan replikanya dijadikan sebagai tempat peribadatan.

Selain itu, praktek desain berulang dapat mempengaruhi dari nilai ekonomis perencanaan. Sebagai contoh penggunaan desain berulang, yaitu pada perumahan



Gambar 3.4 Foto Gereja San Antonio de la Florida dan Replikanya

Sumber : <http://www.mascontext.com/issues/21-repetition-spring-14/building-repetition-through-history-motivations-and-implications/>

cluster di Indonesia yang memberikan keuntungan bagi pihak developer. Pada umumnya, rumah-rumah yang terdapat pada perumahan cluster dibangun dengan desain yang prototipe atau desain berulang. Yang menjadi pembeda dari masing-masing rumah hanyalah desain bangunan yang dibuat pencerminannya. Banyak hal yang menjadi alasan bagi developer untuk melakukan desain berulang antara lain untuk menghemat dari biaya karena pembuatan desain berulang sehingga akan mendapatkan untung yang lebih besar. Dalam menggunakan jasa desain arsitektur yang hanya menggunakan satu desain untuk diperbanyak, tentu akan lebih murah biaya jasa yang dikeluarkan dibandingkan harus membuat desain rumah yang berbeda-beda. Desain berulang sering pula dilakukan dalam merencanakan karya arsitektur kantor, ruko, dan lain-lain.

Penggunaan desain berulang dirasa sulit untuk dikategorikan sebagai kasus pelanggaran plagiarisme karena ketika seseorang akan melakukan desain berulang, biasanya akan ada kesepakatan oleh pihak-pihak yang terkait sehingga tidak menimbulkan kerugian bagi pihak-pihak tertentu. Seperti pada perumahan cluster, arsitektur tentu saja harus mengetahui bahwa pihak pemilik atau pengembang akan memperbanyak desainnya untuk dijadikan perumahan. Sehingga terjadi kesepakatan terutama mengenai biaya dan hak cipta karena pihak pemilik atau pengembang akan 'memperbanyak' desain rumah yang telah dibuat oleh arsitek atau arsitek pembuat desain berulang.

Kesimpulan

Plagiarisme merupakan tindakan pelanggaran terhadap hak cipta. Berdasarkan UU No. 19 tahun 2002, karya arsitektur menjadi salah satu karya yang harus dilindungi hak ciptanya. Namun batasan mengenai pelanggaran plagiarisme terhadap karya arsitektur masih cukup abu-abu sehingga akan sulit untuk menentukan bahwa suatu karya merupakan hasil plagiarisme atau bukan. Karena pada kenyataannya, seorang arsitek tidak pernah lepas dari proses imitasi.

Imitasi adalah tiruan. Dalam membuat suatu rancangan, seorang arsitek harus memperhatikan dan menangkap ide-ide arsitektural di sekitarnya untuk mencari sebuah

ide yang baru. Untuk mendapatkan ide yang baru, seorang arsitek dapat memperhatikan bentuk dan suasana yang menarik perhatiannya. Berawal dari sinilah, proses imitasi dilakukan. Arsitek akan mengambil beberapa elemen yang kemudian dibuat imitasinya dan dikembangkan bentuk serta desainnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hal ini dapat dibenarkan karena untuk membuat sesuatu yang baru pasti berawal dari sesuatu yang telah ada. Begitu pula dengan desain berulang yang berarti melakukan penggandaan terhadap karya arsitektur.

Desain berulang bukan berarti merupakan sebuah pelanggaran dan termasuk kasus plagiarisme. Namun, tidak menutup kemungkinan desain berulang menjadi solusi dari beberapa masalah. Sebagai contoh untuk mempertahankan kesan harmonis pada kawasan bangunan bersejarah, maka dibuat desain secara berulang pada bangunan bersejarah tersebut agar masyarakat merasa nyaman pada kawasan bangunan bersejarah tersebut.

Semua tindakan imitasi dan melakukan desain berulang bukanlah sebuah pelanggaran yang termasuk tindakan plagiarisme. Ketika tindakan tersebut merugikan banyak pihak terutama arsitek yang memiliki hak cipta dari karya tersebut, tentu tindakan imitasi dan membuat desain berulang menjadi sebuah pelanggaran dan menjadi kasus plagiarisme. Sebagai contoh ketika karya Zaha Hadid dibuat tiruannya di China, Zaha Hadid menuntut bahwa bangunan tersebut merupakan hasil plagiarisme terhadap karyanya. Tuduhan ini terjadi karena proses pembangunannya bersamaan dengan bangunan karya Zaha Hadid. Hal ini menimbulkan kecurigaan adanya penyalahgunaan terhadap gambar kerja karya Zaha Hadid yang tentunya akan merugikan banyak pihak, terutama pihak klien dan pihak Zaha Hadid.

Daftar Pustaka

- Etty Indriati, 2015, *Strategi Hindari Plagiarisme*, PT Gramedia Pusaka Utama, Jakarta
- Wahartini Saputri. (2016), *Pengertian Hak Cipta, Hak Paten, Hak Merek, Desain Produk, Rahasia Dagang, Perlindungan Konsumen, Dan Negosiasi*. Diakses 04 Agustus 2018 dari <https://whrtinisaputri.blogspot.com/2016/05/pengertian-hak-cipta-hak-paten-hak.html?m=1>
- Joseph Giovannini. (1983), *Architectural Imitation: Is It Plagiarism*. Diakses 30 Mei 2018 dari <https://www.nytimes.com/1983/03/17/garden/architectural-imitation-is-it-plagiarism.html>
- Hannah Wood. (2017), *Never Meant To Copy, Only To Surpass: Plagiarism Versus Innovation In Architectural Imitation*. Diakses 30 Mei 2018 dari <https://archinect.com/features/article/150002511/never-meant-to-copy-only-to-surpass-plagiarism-versus-innovation-in-architectural-imitation>
- Nusantara Knowledge. *Teori Imitasi dalam Arsitektur*. Diakses 15 Juli 2018 dari <https://id.scribd.com/doc/49535648/Teori-Imitasi-Mimesis-Dalam-Arsitektur>
- David D Quillin. (2016), *Design Elements*. Diakses 16 Juli 2018 dari <http://daviddquillinarchitecture.com/design-elements/design-element-4/>
- Jose Garcia Soriano and Carmen Lopez Albert. (2014), *Building Repetition Through History Motivations and Implications*. Diakses 16 Juli 2018 dari <http://www.mascontext.com/issues/21-repetition-spring-14/building-repetition-through-history-motivations-and-implications/>